32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL **CBM 64** e **128**

- **ASTRO GTI**
- **BALLS & HOLES**
- **OPUS POCUS**
- **BAGDAD**
- **KAIKY WAY**
- **SCRATCH**
- **BABY I KILL U**

● ISEPIC: HARDWARE E SOFTWARE PER VOI ● TIME TRAX: DENTRO AL BUNKER ATOMICO ● RIVER RAID: A CACCIA DI AVVERSARI

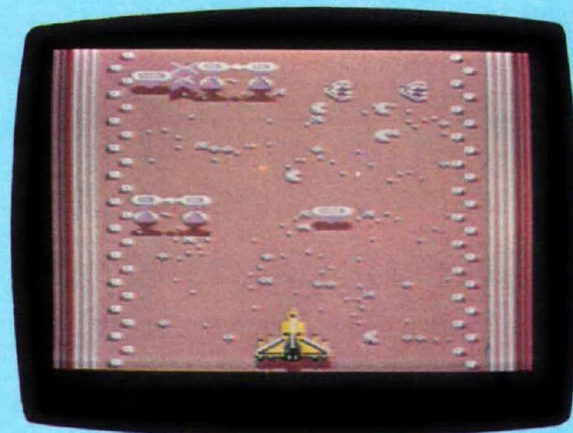
Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta, 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

A TUTTA TECNICA

Questo numero dei Magnifici Sette è dedicato nella gran parte delle sue pagine a illustrarvi gli ultimi prodigi della tecnica Commodore. Infatti sulla rivista potrete trovare una lunga ma succosa spiegazione di che cosa è ma soprattutto di cosa può fare il Commodore 128.
Nel servizio iniziale invece conoscerete la magia dell'Isepic, quello strano "minestrone" di hardware e software che vi fa fare tutto, proprio tutto su programmi e giochi.
Ma non abbiamo voluto trascurare i giocatori di professione. A loro sono dedicati gli altri servizi del numero. Chi ama le tenzoni cavalleresche può divertirsi con Knigt games, chi non teme il nucleare giochi a Time Trax e infine chi ha il dito che scotta può dare sfogo alle sue libidini distruttive con River Raid.

ASTRO GTI

Sul pianeta di Astrocraft è in corso l'annuale gara delle stagioni. Per diventare campione dovrai gareggiare in 8 stadi disseminati nella galassia. Potrai scegliere tra derby di demolizione, gare di trial e di enduro. Viaggia con il tuo Astro GTI sopra spettacolosi paesaggi. All'inizio potra scegliere a quale gara partecipare, le prime cinque saranno gratuite, alle successive dovrai però pagare un diritto di partecipazione. Se riuscirai ad ottenere dei buoni risultati avrai anche dei premi in denaro. Per avere informazioni sulle singole gare: costo di parecipazione, orbitra da seguire, dovrai muovere la joystick a destra o a sinistra sullo schermo gara. Ricorda che per recuperare le energie perdute combattendo con i tuoi avversari dovrai passare adagio sui simboli "E" segnati sul terreno. Fai del tuo meglio per vincere il titolo di super campione.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori
RUN/STOP	pausa on/off

I TUOI PUNTEGGI RECORD

ASTRO GTI

....

....

....

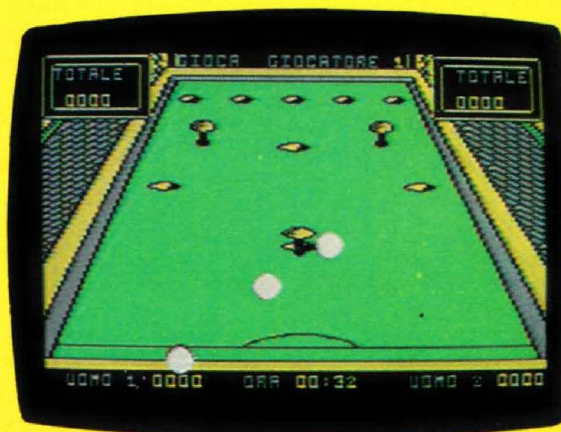
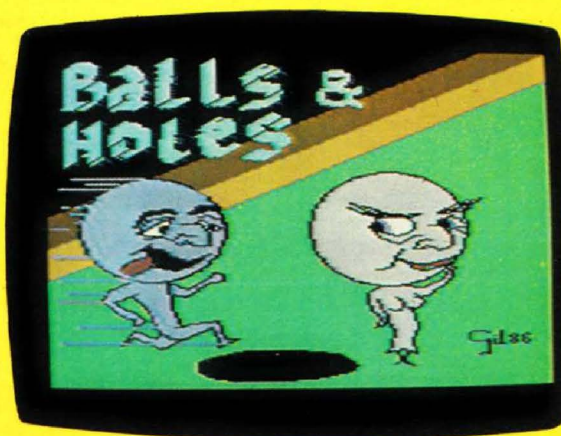
Annotazioni

....

....

....

BALLS & HOLES

Quanti di Voi avranno senz'altro giocato a biliardo in un bar per passare delle divertenti serate o dei lunghi altrimenti solitari pomeriggi d'inverno. Per questi appassionati abbiamo scelto però un nuovo gioco per il quale occorrono 8 palle (7 bianche e 1 rossa). La palla rossa viene messa sul tavolo e qualsiasi punteggio ottenuto con questa palla è doppio. I colpi illeciti comprendono: tutte le palle che ritornano oltre la linea di partenza, sbagliare nel colpire una palla in gioco, urtare i birilli bianchi e quello nero. In questi casi il vostro punteggio viene azzerato; dopo 10 minuti la palla in campo viene restituita e il gioco prosegue con le palle rimaste. Scopo del gioco è infilare le palle nelle buche del tavolo a cominciare da quella più vicina che ha il punteggio più elevato. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BALLS & HOLES

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

OPUS POCUS

Nessuno voleva credere al vecchio Opus che, come aveva predetto il padre di suo padre, un giorno non lontano, Crek, la grande aquila guerriera, sarebbe tornata dal mondo del Nulla a fare strage di coloro che l'avevano scacciata. E così, quando in una terribile notte il mostro volante riapparve tra la gente, nessuno ricordava più come azionare il sistema di difesa del gigantesco computer ormai dimenticato nella montagna azzurra. Solo il vecchio Opus, che non aveva mai smesso di credere, si assunse il compito di riattivare gli antichi relè per risvegliare il gigantesco sistema di difesa.

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa
F7	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

OPUS POCUS

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

BAGDAD

Durante un viaggio Aladino è stato catturato da un perfido sultano che lo ha rinchiuso nel labirinto della sua fortezza. Nel primo schema Aladino dovrà cercare di fuggire da questa prigione, aprendo una alla volta le serrature. Per raggiungere la chiave dovrà aver prima raccolto 8 tesori, mentre la lampada magica farà sparire per un certo tempo i trabocchetti. Uscito dal labirinto dovrà superare una serie di duelli colpendo almeno 1 volta i suoi nemici, che potranno invece ucciderlo con ben 4 colpi. Giunto nel deserto dovrà proteggere i suoi cammelli dalle creature demoniache e portarne almeno 5 alla sua casa di Bagdad. E finalmente eccoci al conflitto finale diviso in 2 parti: nella prima dovrai sconfiggere l'uccello gigante con 3 colpi, e le guardie con 1 colpo ciascuna. Superato questo turno apparirà il sultano, che, trasformatosi in dragone, riuscirà a resistere a ben 15 colpi prima di morire. Riuscirà il nostro eroe a liberare il suo popolo dall'ingiustizia?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BAGDAD

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

KAIKY WAY

La piccola Cloty, disperata per la perdita della sua piccola amica Teresina, ha saputo dallo gnomo Kaidù che la perfida Rosalinda ha imprigionato la sua compagna di giochi alla fine di Kaidy Way, la strada delle mille chiavi protetta da infidi tranelli e da perfidi morti guerrieri. Con infinita pazienza e grande coraggio la ragazzina dovrà percorrere la difficoltosa strada fino all'obiettivo finale. Come unico aiuto il piccolo gnomo invierà il folletto Osvaldo, travestito da cucciolo, che una volta catturato, donerà a Cloty il beneficio di una vita.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

KAIKY WAY

....

....

....

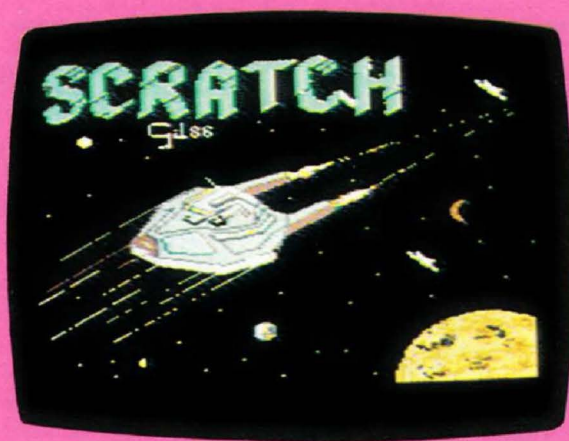
Annotazioni

....

....

....

SCRATCH

In una galassia lontana lontana viveva un popolo tendenzialmente pacifico amante delle arti e della pace e che ormai da millenni non conosceva il significato della parola "guerra". E fu proprio per questo motivo che quando gli Arcoon arrivarono ci vollero più di 200 anni prima di poter organizzare una difesa. Grazie alla loro scienza estremamente progredita essi costruirono una gigantesca nave da guerra capace di arrestrare le orde degli attaccanti ormai giunti al confine del 4° sistema. L'unica difficoltà fu quella di trovare un abile pilota capace di manovrare un così sofisticato mezzo da guerra. E questa ricerca oggi li ha spinti fino a te, che dovrai dar prova delle tue capacità.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SCRATCH

....

....

....

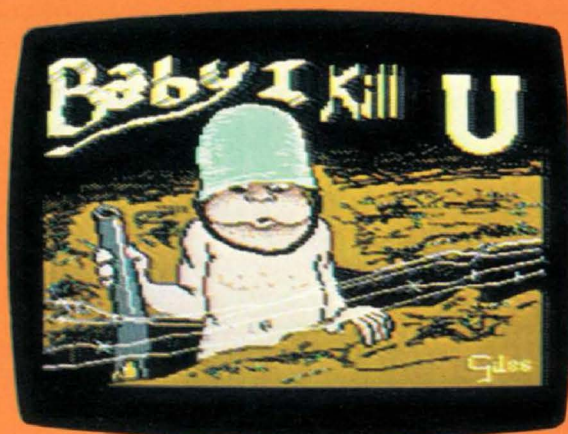
Annotazioni

....

....

....

BABY I KILL U

Poiché il vivere in una società impone costantemente dei limiti al comportamento umano e la bontà come filosofia di vita, spesso desideriamo tornar bambini, ai quali, come è noto, tutto viene perdonato. Nei panni di Terry potrai così dar sfogo a tutta la tua cattiveria, combinarne "di cotte e di crude" ricordando sempre che per vincere bisogna essere il più terribile possibile. In una casa dove adulti e folletti sono sempre pronti a fartela pagare a suon di "botte" dovrai raccolgiere gli oggetti che troverai e una volta imparatone l'uso utilizzarli per architettare scherzi crudeli.

JOYSTICK PORTA 2

Q	fine gioco
H	pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

BABY I KILL U

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

ISEPIC: IL TUTTO FARE!

Cari amici, questo mese vogliamo parlarvi della Isepic (che sarebbe bene cominciassimo a pronunciare correttamente come nella lettura di ice-pick). Si tratta di una combinazione hardware e software capace di copiare virtualmente tutto il software residente in memoria dopo che la protezione del programma è stata controllata. Invece di copiare tutto il disco o il nastro, Isepic cattura il programma mentre gira in memoria e lo copia su disco completamente sprotetto e modificabile dall'utente.
Dopo questa operazione Isepic crea una versione compatta del programma in autostart che viene caricata circa dieci volte più velocemente. Quindi è possibile salvare su uno stesso disco più programmi.
Il modo nel quale un programma viene "breakato" è eseguito in diversi passi. Primo, viene inserita la Cartr e caricato il software Isepic. Sono eseguiti dei controlli e la Ram è cancellata in una maniera speciale in modo da essere poi riconosciuta come "memoria libera".
A questo punto si carica il programma da copiare in maniera normale. Quando tutto il programma è stato caricato in memoria e sta girando, si attiva il sistema hardware dell'Isepic e tutta la memoria sarà registrata su disco in diversi blocchi. Infine i diversi blocchi sono esaminati dal software dell'Isepic per controllare la memoria libera. Se la memoria è sufficiente una versione del programma sarà compattata e salvata sul disco in auti-start. Se sfortunatamente non è stata trovata memoria sufficiente verrà chiesto di intervenire in modo Editing. Seguiamo assieme l'uso di questo "mostro".

Uso dell'Isepic
Installazione
Assicurati che il computer sia spento. Inserisci la cartridge nella expansione slot in modo che lo switch (interruttore) si trovi a destra e girato verso il computer. Adesso accendi il computer ed il drive.

Caricamento del software
Inserisci il disco Isepic nel drive e batti:
LOAD "*",8,1 (RETURN)
In breve tempo il menù dell'Isepic dovrebbe apparire sullo schermo.

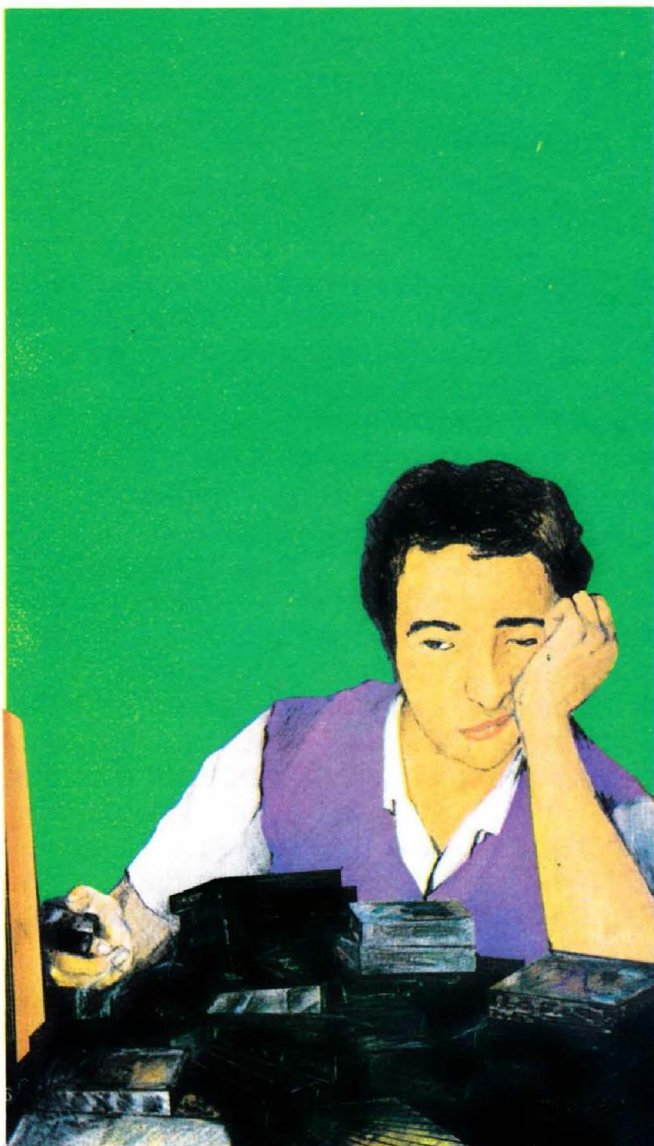
Creare un disco di lavoro
In modo da copiare un programma con Isepic un disco formattato con il software isepic dovrà essere preparato. Per creare un disco formattato, inserisci un disco nuovo oppure da cancellare i vecchi dati e scegli l'opzione "D" (Comandi del DOS) dal menù. Sullo schermo che segue batti:
NEW÷:÷, ID (RETURN)
Questa operazione richiederà circa 2 minuti. Un disco di lavoro necessita della formattazione una sola volta. Per registrare sul disco di lavoro il software Isepic, scegli l'opzione "P" (Preparazione di un disco lavoro) dal menù. Ti sarà chiesto di inserire un disco formattato e di premere la barra (Space). Dopo che hai eseguito ogni files che era sul disco sarà cancellato ed il software Isepic sarà messo sul disco pronto per copiare un altro programma.

Copia di un programma
Per fare una copia di un programma scegli l'opzione "C" (copia di un programma) sul menù. Ti verrà chiesto di girare lo switch lontano dal computer in maniera da attivare la cartridge e resettare il computer. Lo schermo: le scritte iniziali dopo una accensione appariranno e potrai copiare nella normale maniera sia da nastro che da disco. Quando il programma che vuoi copiare è stato completamente caricato e sta girando, gira lo switch (interruttore) verso il computer. Se stai usando il SX-S4, premi

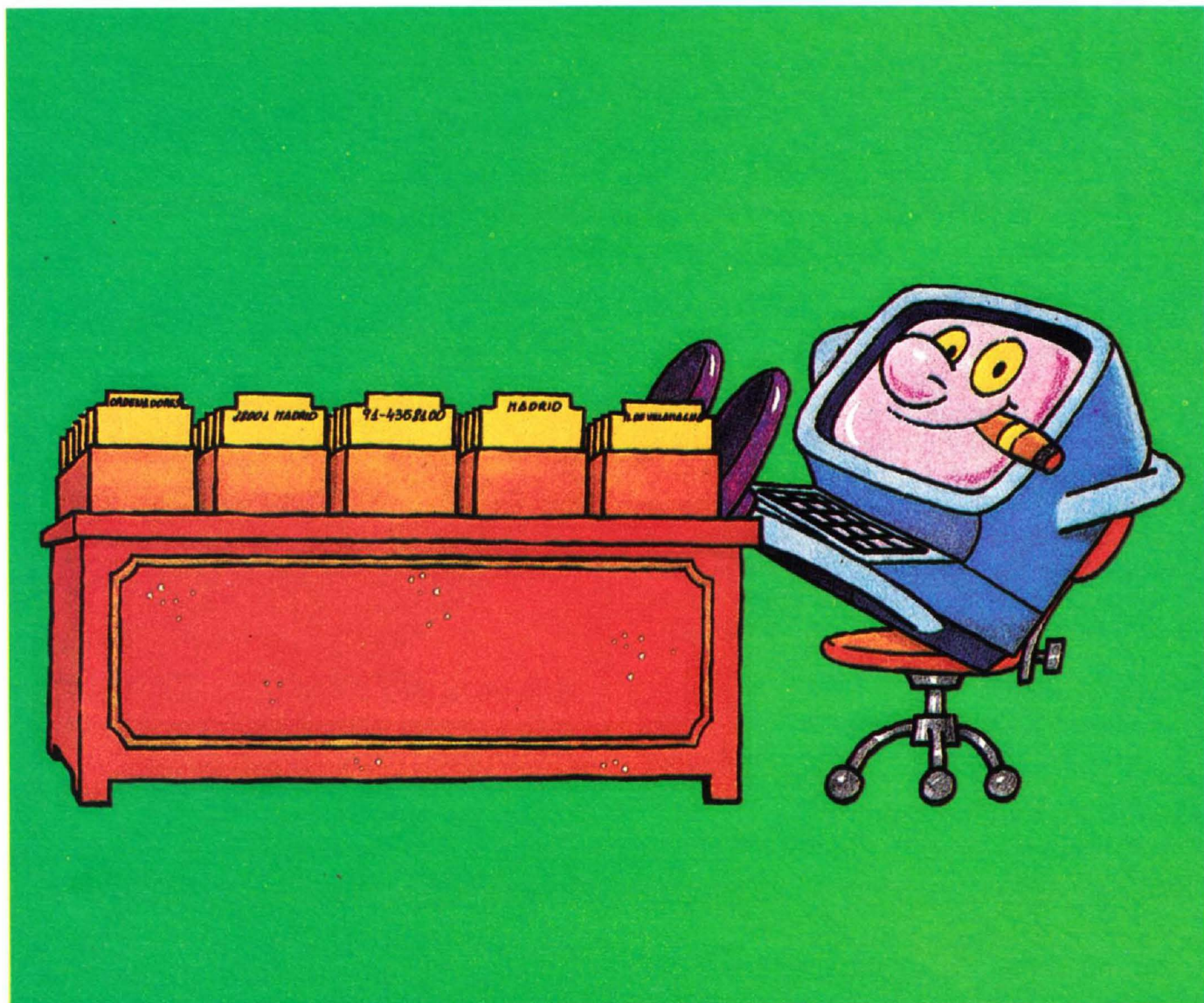
il reset del drive sul lato destro del compartimento di controllo. Devi inserire un disco di lavoro precedentemente preparato e girare lo switch lontano dal computer e poi subito girarlo verso il computer in maniera decisa ed attenta. Il programma sarà copiato sul disco in circa 3.5 minuti poi il menù Isepic apparirà sullo schermo.

RUN (girare un programma)
Questa opzione può essere usata per assicurarsi che una buona copia del programma sia stata fatta e salvata sul disco. Scegli l'opzione "R" dal menù. La copia del programma sarà caricata e alla fine del caricamento ti sarà chiesto di girare lo switch lontano da, contro ed infine lontano dal computer. Il programma ripartirà dallo stesso punto nel quale era stato girato l'interruttore. Ora hai una copia di sicurezza del tuo programma. Se tu desideri puoi procedere al compattamento del programma come descritto.

Breaking (Compattamento del programma)
Compattare un programma vuol dire comprimerlo nel più piccolo formato possibile e registrarlo ancora sul disco in maniera da essere indipendente dalla cartridge Isepic. Se necessario ricarica il software Isepic, scegli l'opzione "B" e tutto sarà fatto automaticamente. Se il compattamento ha avuto successo ti viene chiesto il nome del programma, scrivilo e premi RETURN. Dopo che il programma è stato compattato scegli l'opzione "Q" e potrai caricare il tuo nuovo programma così:
LOAD "(nome del programma)",8,1 (RETURN)
In alcuni casi, con programmi che occupano più di 58 Kbytes, il compattamento viene interrotto ed uno dei seguenti messaggi apparirà:
"insufficiente momoria libera" oppure
"insufficiente compressione".
In entrambi i casi sarà necessario eseguire una operazione in modo "E" Editing. Scegli l'opzione "E" dal menù e dopo qualche istante tu vedrai il cursore in alto sullo schermo. Scrivi ora quanto segue:
400,700 (RETURN)
Q (RETURN)
Con questa operazione abbiamo liberato una parte di memoria ma, essendo questa riparazione molto generale può essere necessario cambiare le locazioni di memoria da liberare. Locazioni provate su alcuni programma sono:
DS00, DB00 oppure D8FF, DBFF.
Se neppure queste locazioni hanno successo sarà necessario un attento esame di tutta la memoria del computer eseguendo se necessario varie prove di compattamento. Una volta che sei ritornato al menù prova l'opzione "B" di nuovo. La cartridge Isepic è necessaria solo per le opzioni "C" (copia di un programma) e "R" (girare un programma) dal menù Isepic.

Note generali sull'uso
Dopo che un programma è stato copiato è buona regola copiarlo su un altro disco usando il copy-file contenuto sul disco Isepic oppure altri programmi adatti. Dopo aver copiato il programma su un altro disco, il disco di lavoro può essere usato ancora dopo aver scelto l'opzione "P" (preparazione disco di lavoro) dal menù. Alcuni programmi

accedono al disco durante le operazioni. Comunque come regola generale essi controllano la protezione solo durante il caricamento del programma. Quindi Isepic può essere usato per copiare il programma protetto senza difficoltà ed il resto dei dati contenuti sul disco originale protetto possono essere copiati in uno dei seguenti modi:
PRIMO: il programma potrebbe semplicemente caricare files senza protezione in maniera regolare e quindi si possono copiare sullo stesso disco del programma copiato con Isepic.

SECONDO: il programma potrebbe leggere blocchi di disco invece che files. Se è questo il caso si consiglia di copiare il disco originale, omettendo naturalmente gli errori, sul retro del disco che contiene il programma copiato con Isepic. Per far girare questo tipo di programma carica in programma Isepic quindi gira il disco nel drive in maniera da poter accedere ai dati. Altre maniere di usare i programmi copiati con Isepic richiedono la tua inventiva in quanto ogni tipo di programma ha un suo schema di protezione.

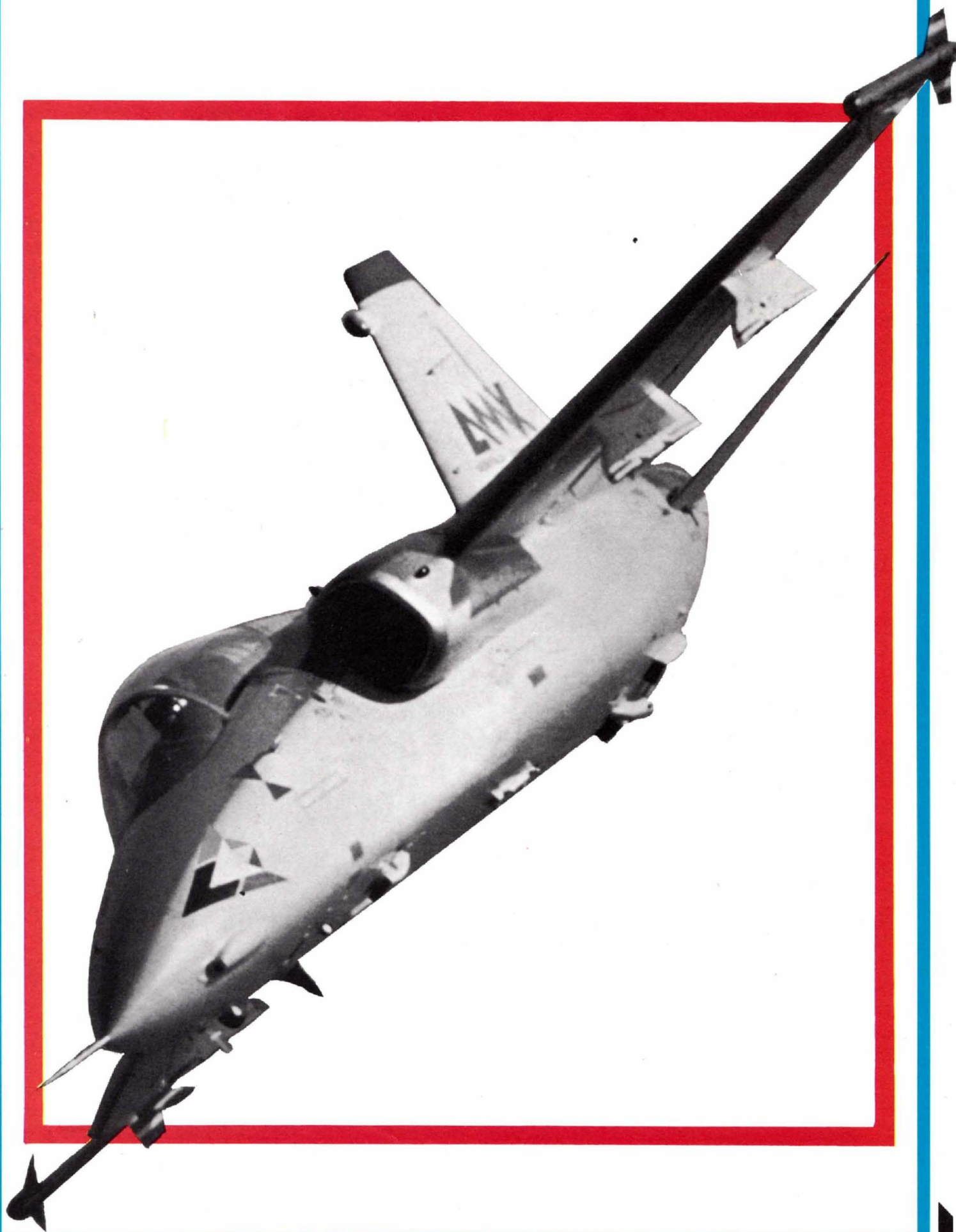
Cosa copia e cosa non copia Isepic
Isepic copia ogni programma che viene caricato nella memoria del Commodore 64. Programmi che riaccedono al disco o al nastro dopo essere stati caricati possono essere copiati con Isepic se la protezione non viene ricontrollata e se vengono copiati, se necessario, importanti files o dati sul disco contenente il programma copiato con Isepic. Programmi con protezioni hardware come dongles, Keys oppure cartridge, possono essere copiati con Isepic a patto che tu usi con il programma copiato con Isepic l'hardware di protezione oppure in modo "E" edit rimuovi tutto il controllo dei componenti hardware. ●

RIVER RAID

Il fiume "senza ritorno". Un fiume è diviso in diversi segmenti, ognuno contenente un ponte. Vi sono anche numerose isole, canaletti, baie, aerei e navi nemiche. Il gioco diventa più impegnativo man mano che avanzi lungo il fiume.
Il numero del Ponte che incontri viene visualizzato sullo schermo ad indicare la tua posizione, e viene aggiornato ogni volta che ne distruggi uno. I piloti più esperti possono cominciare dai ponti più avanzati.

COME GIOCARE
1) Inserisci il joystick nella porta 1. Se giochi con un amico inserisci un altro nella porta 2.
Per iniziare il gioco premi.
2) Seleziona la variante di gioco premendo il tasto F3.
3) In qualunque momento puoi iniziare un nuovo gioco premendo il tasto F1.
4) Per iniziare il gioco, sposta la leva del joystick e premi il pulsante del fuoco.

Numero del gioco	Ponte iniziale	Numero di giocatori
1	1	UNO
2	1	DUE
3	5	UNO
4	5	DUE
5	20	UNO
6	20	DUE
7	50	UNO
8	50	DUE

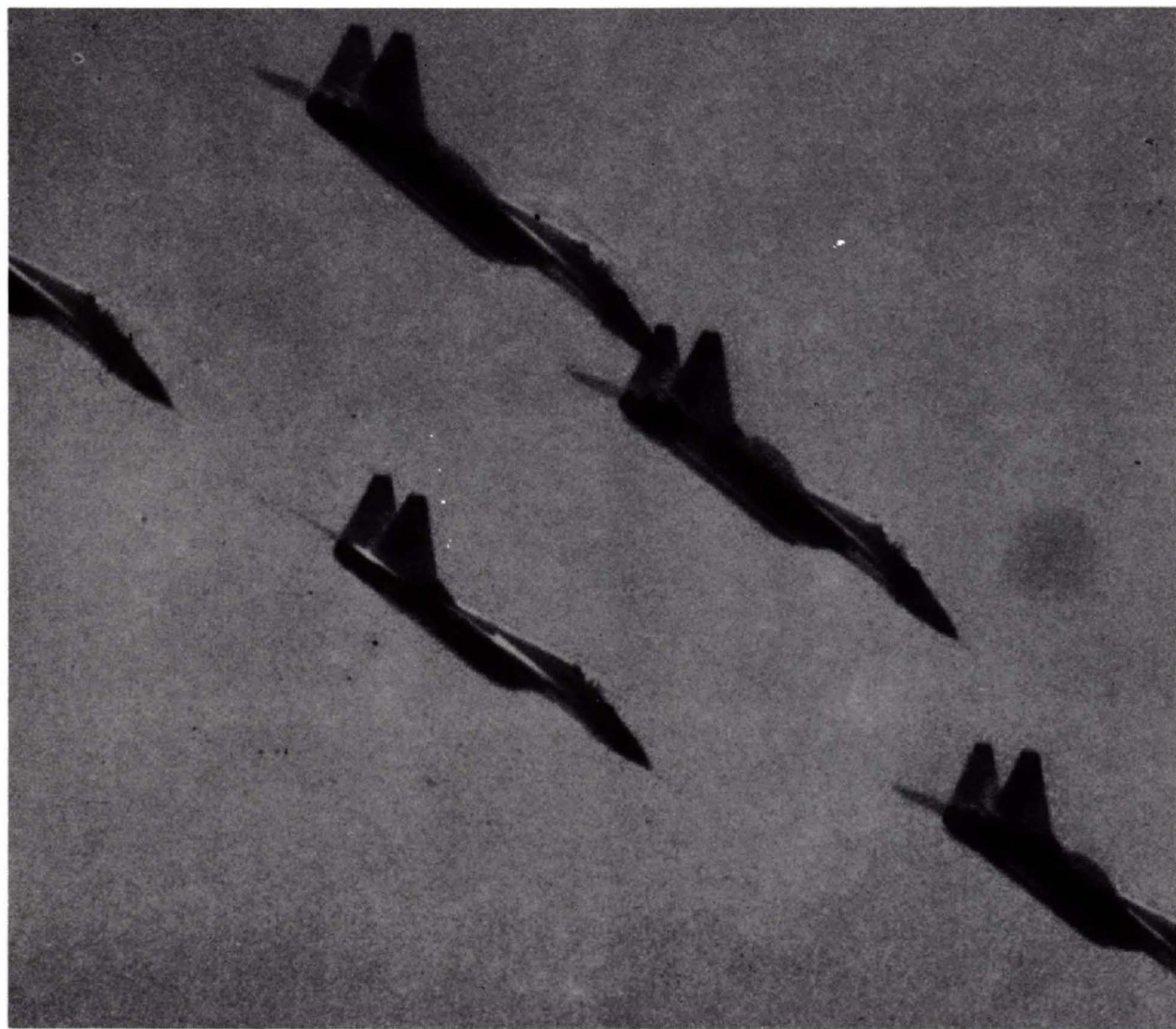
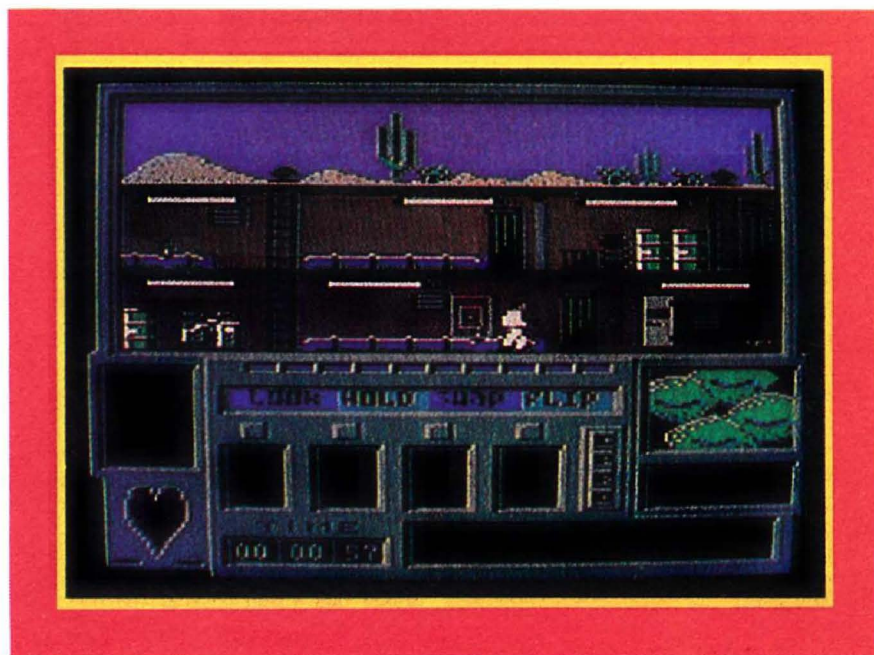
Sposta la leva del joystick a destra o a sinistra per far virare il tuo caccia nella corrispondente direzione.
Sposta la leva in avanti per accelerare, indietro per rallentare.
Premi il Fire per lanciare i missili (tienilo premuto per ottenere il fuoco rapido).

LA SQUADRIGLIA
All'inizio del gioco dispari di quattro caccia (uno attivo e quattro di riserva).

Ogni volta che realizzi 10.000 punti vinci un nuovo caccia. Perdi invece un caccia se rimani a corto di carburante e vieni a contatto con qualsiasi cosa che non sia un deposito di carburante.

LIVELLO DEL CARBURANTE

Tienilo sempre d'occhio!
Il carburante infatti viene consumato ad un tasso costante indipendentemente dalla velocità. Quando il livello di carburante scende sotto a 1/4, sentirai un segnale di avvertimento.
Per fare rifornimento, dovrai volare su un deposito di carburante. Vola lentamente e riceverai una quantità maggiore di carburante. Durante la fase di rifornimento, sentirai il suono di un campanello che ti avverte che tutto procede bene. Questo suono diventerà più alto per avvisarti che il serbatoio è stato riempito.
Se non necessiti di carburante, puoi distruggere il deposito.

SUGGERIMENTI

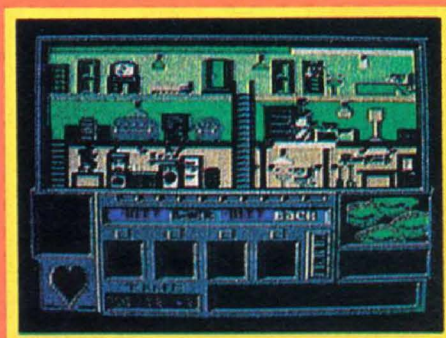
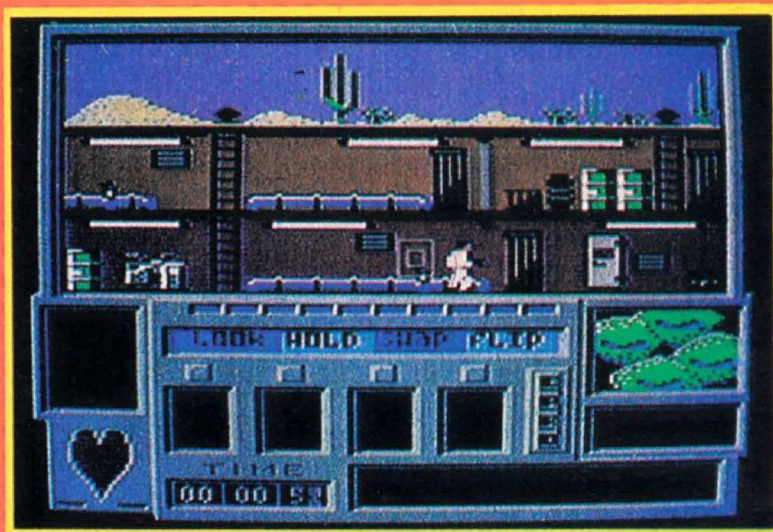
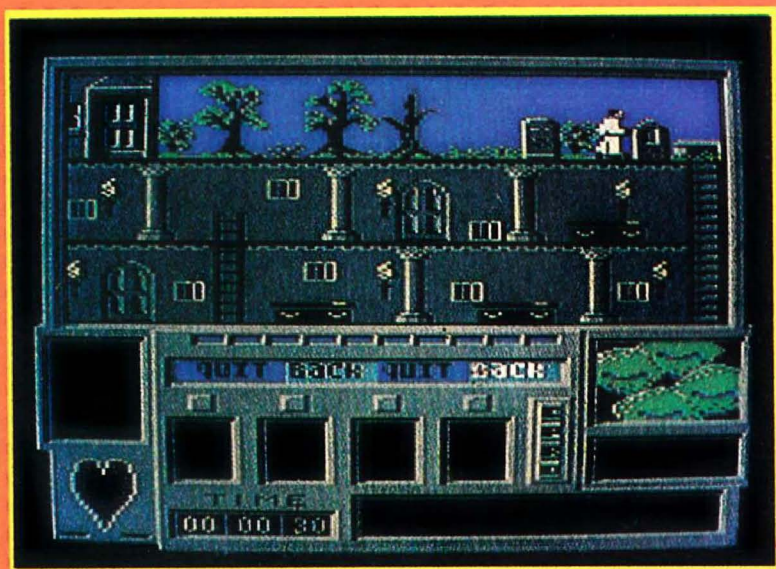
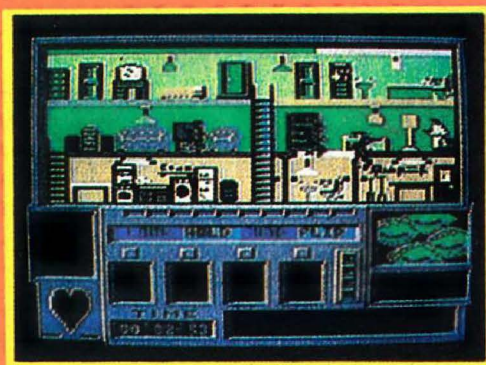
Il fiume senza ritorno è pieno di pericoli e di speciali rischi. Studiali a fondo e ben presto saprai riconoscere le zone che hanno maggior concentramento di medici e di depositi di carburante.
Solo così riuscirai a sopravvivere.
Ricordati che il carburante è un fattore di importanza critica, tanto più che diventa sempre più scarso man mano che prosegui nella tua missione.
E non dimenticare, inoltre, che puoi anche distruggere un deposito di carburante, mentre stai facendo rifornimento. ●

TIME TRAX

La zona temporale desertica è una delle più difficili da esplorare.

Se vi piacciono i giochi impegnativi, può darsi che *Time Trax* faccia per voi. Il gioco ha iniziato all'interno del vostro bunker nucleare, poco dopo l'Olocausto, e nel corso di esso andrete avanti e indietro per le porte del tempo alla ricerca dei più preziosi tesori delle Otto Menti — ma chi e cosa siano queste otto menti non si sa! Restituendo i tesori ai legittimi proprietari, potrete trovare le quattro rune necessarie a riparare la trama stessa del tempo e a salvare l'umanità.

Non è facile (e neanche originale!), e le cose sono rese ancor più difficili da una quantità di cattivi volanti che vi mettono i bastoni tra le ruote.

L'azione riserva a sé una finestra comprendente circa metà dello schermo, mentre l'altra metà contiene menù di opzioni, indicatori di stato e d'energia, icone di armi e depositi di rune. Occorre servirsi delle opzioni offerte dal menù per trovare e usare i vari oggetti presenti in ciascun schermo.

Per usare il menù, bisogna tirare indietro il joystick, premere il pulsante di fuoco e poi lasciarlo andare. Finché non si scopre il trucco, la cosa è davvero macchinosa. Ciascun schermo (sono 21 in tutto, tre per ognuna delle sette zone temporali) è suddiviso in tre livelli, a ciascuno dei quali si accede via scale, scalette e altri oggetti che si prestano all'arrampicata. Attraverso le porte si accede agli altri schermi di quella stessa zona temporale, e ogni oggetto presente sul luogo può essere perquisito alla ricerca di qualcosa di utile (le pistole e le balestre sono particolarmente utili). Ad intervalli di qualche minuto si apre una porta temporale attraverso la quale potete saltare in un'altra zona temporale. Il libretto delle istruzioni contiene una tavola degli "orari" e delle "destinazioni" di ciascuna porta. Il ciclo si ripete ogni dieci minuti.

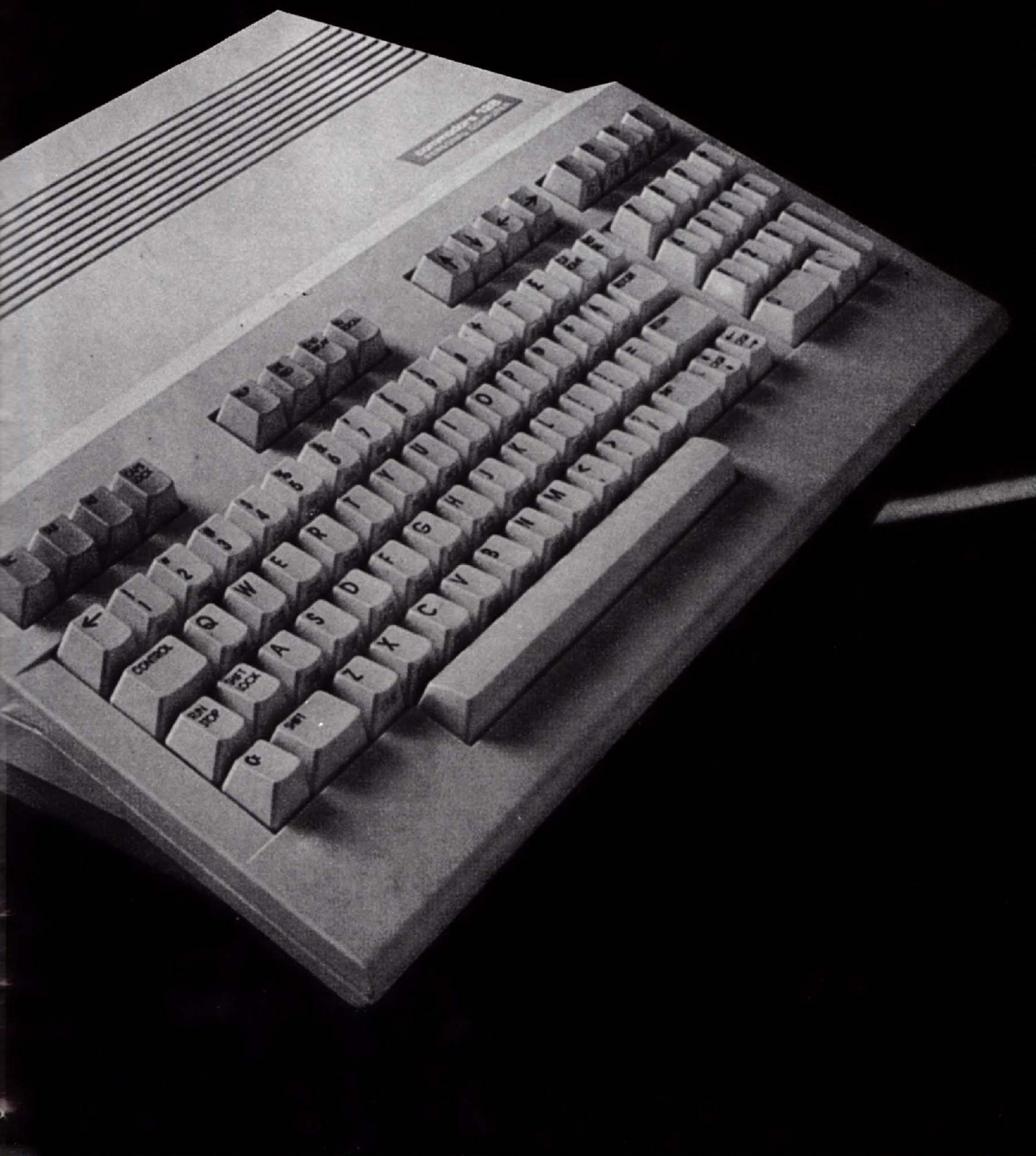
Se rimanete in uno schermo per più di 30 secondo circa, i nemici vi faranno la loro

Gli avversari fanno diminuire in fretta la vostra energia.

I quadrati concentrici al centro dello schermo rappresentano una porta temporale: entrateci in tutta fretta, poiché non resterà lì a lungo.

Nulla si muove nel cimitero.

Tre avversari con propulsori sulla schiena volano verso il nostro eroe.

apparizione e vi attaccheranno. In questo caso la vostra energia ne uscirà ridotta, e potrete ricaricarvi soltanto usando una pozione o un incantesimo. Se la vostra energia cala a zero, dovrete ricominciare tutto da capo.
Anche se la vicenda è un pochino campata in aria, si rimane ben presto affascinati. Certo, sulle prime è un pò fastidioso il modo in cui bisogna usare il joystick per avere accesso ai menù, però val la pena di perseverare. La grafica è gradevole, i personaggi si muovono agilmente e l'onnipresente commento musicale è sopportabile. Tutto sommato, *Time Trax* è un ottimo gioco che vi costringerà ad usare appieno le vostre facoltà mentali. Potete cominciare anche subito a giocare — ma può darsi che vi ci vogliano degli anni per finire! ●

SONO IL VOSTRO "128"

Data l'enorme e crescente diffusione dei computer, il problema di una rapida obsolescenza del modello prescelto preoccupa moltissimi potenziali acquirenti.
D'altra parte certe novità che a livello hardware sembrano imbattibili, non dispongono di una adeguata dotazione di software riservando così un'amara sorpresa agli incauti acquirenti.
La Commodore ha brillantemente risolto questi due problemi con il suo Commodore 128, che pur essendo altamente innovativo e superdotato sul piano hardware dispone di una vastissima collezione dei più svariati tipi di software.
Il Commodore 128 è dunque un investimento sicuro per chi voglia un computer da casa, ma voglia usarlo anche per applicazioni professionali.
Il nuovo computer infatti è completamente compatibile con il Commodore 64, di cui può utilizzare gli oltre seimila pacchetti applicativi sviluppati nel mondo, e dispone di un microprocessore Z-80 che gli apre la porta al vasto mondo del software in CP/M, il famoso e diffuso sistema operativo. Senza dimenticare, naturalmente l'ambito di lavoro proprio del Commodore 128, che monta di serie anche il nuovo microprocessore 8502 che offre prestazioni da vero personal ad un prezzo da home computer.
La struttura del Commodore 128 è costruita intorno ad una doppia CPU che comprende il nuovo microprocessore MOS 8502 e il collaudatissimo Z-80, "re" del mercato dei sistemi a 8-bit.
Il nuovo microprocessore permette quindi al Commodore 128 di funzionare anche con un Commodore 64, utilizzando diret-

tamente tutti i programmi già sviluppati per questo fortunatissimo computer, oltre che tutte le periferiche. Per le applicazioni tipiche del computer domestico, il Commo-

dore 128 è perciò in grado di soddisfare tutte le esigenza operative in ambiente Commodore 64, salvaguardando l'investimento dei milioni di utenti in termini di software e di periferiche.

Quando l'utente cresce dal punto di vista informatico, e con lui crescono i suoi bisogni in termini di programmazione e di im-

commodore 1901
VIDEO MONITOR

SCHEDA TECNICA

Il Commodore 128 può funzionare in uno qualsiasi di questi modi operativi: C64, C128 e CP/M, basta selezionare quello desiderato.

In COMMODORE 128
RAM di 128 K
Memoria espandibile fino a 512K
ROM 48K
BASIC versione 7.0
Microprocessore 8502
(compatibile con 6502)
Frequenza di clock 1 o 2 MHz
Uscite video:
- uscita digitale RGBI
- uscita Chroma/Luma
- uscita RF/TV
Uscita audio
Grafica:
40 colonne × 25 righe
(320 × 200 pixel)
80 colonne × 25 righe
(640 × 200 pixel)
16 colori
8 sprites

In COMMODORE 64
Compatibilità totale con il software e l'hardware del COMMODORE 64

RAM di 64K
ROM 16K
BASIC 2.0
Microprocessore 6510A
Frequenza di clock 1.02 MHz
Uscita video:
- uscita Chroma/Luma
- uscita RF/TV
Uscita audio
Grafica:
40 colonne × 25 righe
(320 × 200 pixel)
16 colori
8 sprites

In CP/M
Sistema operativo CP/M Plus
versione 3.0
RAM di 128K
Memoria espandibile a 512 KB
Microprocessore Z80A
Frequenza di clock 2 MHz
Sistema operativo su disco
Uscita video:
- digitale RGBI
- uscita Chroma/Luma
- uscita RF/TV
Uscita audio
Grafica:
40 colonne × 25 righe
(320 × 200 pixel)
80 colonne × 25 righe
(640 × 200 pixel)
16 colori

piego professionale, il Commodore 128 cresce con lui, e si presenta, nella modalità Commodore 128, come un potente personal dotato di memoria da 128 KB, monitor a colori a 80 colonne e disk drive da 340 KB, in grado di trattare indifferentemente applicazioni grafiche di alto livello, applicazioni professionali di calcolo numerico e gestione di archivi, e programmazione nei più diffusi linguaggi per personal computer. Se le esigenze a questo punto si sono concentrate in ambito lavorativo, il Commodore 128 permette di accedere ad una vastissima biblioteca software: quella sviluppata sotto sitema operativo CP/M, il più diffuso per il computer a 8-bit. il microprocessore Z-80 infatti utilizza egregiamente il CP/M 3.0 fornito di serie, e può caricare da floppy disk tutto il software applicativo realizzato sotto questo sistema operativo.
Le caratteristiche del Commodore 128 in modalità CP/M sono quelle tipiche di un sistema professionale: uscita video a 40 o 80 colonne, memoria Ram da 64 a 128 KB a seconda del sistema di formattazione, disponibilità di suono e di colore.

CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO MAI.

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 27 - in edicola il 12 novembre

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 23 - in edicola il 12 novembre

PLAYGAMES TOP

PER IL CBM 64
N. 15 - in edicola
il 12 novembre

KNIGHT GAMES

Una volta tanto, una software house ha deciso di lasciar perdere l'ormai abusatissimo Oriente: niente ninja o samurai in questo gioco, ma solo le buone vecchie armature e alabarde.
A quei tempi sì che gli uomini erano ancora uomini: Ivanhoe non era una vecchia serie di telefilm, e Re Artù non era una sinfonia rock di Rick Wakeman!
Knight Games vi porta in un mondo medioevale di competizioni cavalleresche: potete misurarvi contro un computer o contro un amico in otto simulazioni di combattimento uscite dritte dritte dai secoli bui.
In ogni sfida potete controllare il vostro giocatore tramite il joystick, e ogni posizione del joystick rappresenta una varietà di movimenti — però non bisogna premere il pulsante di fuoco. Premendolo, il personaggio si sposterà a destra oppure a sinistra, o assumerà una posizione difensiva.
I giochi tra cui scegliere sono otto — ma purtroppo ciascuno di essi richiede un caricamento a sé stante. Come se ciò non bastasse, prima bisogna immettere un pò di codice preliminare nella macchina — il che significa che bisogna essere pazienti e cavallereschi anche durante quei pochi minuti necessari al caricamento... e soprattutto non prendere a calci il joystick per la rabbia!
Ed ecco tutte le tenzoni a disposizione del nostro Ivanhoe in erba:

Duello I
Questo è il primo dei due duelli alla spada che dovrete affrontare. Due uomini si materializzano sullo schermo e cominciano a duellare, e ad ogni colpo si sente un suono argentino come di xilofono. Non è poi così male — ma se volete godervi davvero la scena abbassate l'audio!

Bastone
Ricordate il mitico scontro che segnò l'inizio dell'amicizia tra Robin Hood e Little John? Bene, anche in questo caso dovrete bastonarvi di santa ragione stando in equilibrio su un tronco che attraversa un fiume. Peccato solo che qui lo sconfitto non vada a finire dritto in acqua!

Tiro con l'arco
Vi ricorderà non poco l'opzione "tiro con l'arco" di *Hypersports,* solo che qui al posto di un bersaglio statico c'è un bersaglio che scrolla via, e quindi dovete fare i vostri calcoli. La cosa è resa ancor più difficile dal fatto che il cursore del bersaglio si agita come se il vostro arciere avesse il delirium tremens! I bersagli sono dei cavalli di legno.

Mazza ferrata
Situazione pesante, qui! I due cavalieri si materializzano all'interno del castello e cominciano subito a prendersi a mazzate!

Alabarda
Per chi non lo sapesse, l'alabarda è un insieme di lancia e di ascia dal lungo manico... ed è con questa arma che vi scontrerete col vostro avversario.

Duello II
Ed eccoci sul secondo lato della cassetta e in una ambientazione diversa. Vi troverete a combattere armati di spadone in un campo... forse per non rischiare di far male ai passanti! Questa parte è un pò squallidotta, e ricorda molto l'ambientazione del pattinaggio sul ghiaccio di *Winter Games:* il programmatore doveva essere a corto di codice, o di idee!

Balestra
Simile al tiro con l'arco, ma al tempo stesso abbastanza diversa da risultare impegnativa. Qui il bersaglio se ne va a spasso tra i rami degli alberi, e posizionare il dannato cursore del bersaglio è veramente una faticaccia!

Ascia
Ed eccoci alla conclusioone delle vostre

epiche disfide: un'altra tenzone all'insegna dello stridore di ferraglia.
Knight Games è sicuramente divertente, ma avrete già capito che è anche un pò ripetitivo. I duelli si svolgono tutti su fondi diversi e con armi diverse, e questo non sarebbe malaccio se solo la meccanica di gioco fosse più puntuale.
Il grosso problema sta nel fatto che non si riesce a controllare sul serio il proprio personaggio. Mentre in *Fist* si può attendere la mossa dell'avversario e quindi attaccare o difendersi a secondo delle circostanze, qui si rischia di dimenare alla cieca il joystick sperando che sia l'avversario il primo a perdere le energie.
Peccato, perché l'approccio era buono. Il programmatore Jon William ha realizzato un'ottima grafica, gli sfondi sono variati e pittoreschi e i movimenti dei personaggi principali sono armoniosi e coordinati. I colpi sembrano giungere da tutte le direzioni, rendendo problematiche le mosse difensive.
Nel complesso, *Knight Games* è un buon gioco d'azione — ma non è tra i migliori. Peccato, perché con qualche modifica e un pò più di originalità avrebbe potuto essere brillante. Possiamo suggerire a Jon e alla English software l'idea di un torneo?

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo giochi nuovissimi per C-64 e 128 come: enigma force, school dare, Winter Games, LM/LE computer people. A richiesta posso inviare la lista con tutti gli altri stupendi giochi.
Serino Marchesano Francesco - Via Vespasiano, 12 sc. B, Roma - Tel. 06/382219.

● Compro Dragon's Lair e Pounch oute su cassetta. Prezzo da concordare.
Sbrolli Claudio - Via Colle Maggio, 6, Piancastagna'i (SI) - Tel. 78726.

● Vendo. Eccezionale! Aprite gli occhi, regalo CBM 64 + copritastiera e joystick a colui che mi procurerà un minimo di 20 clienti, ed ognuno di essi dovrà fare un ordine minimo di L. 35.000. Ma non disperare perché non sarà difficile visto che ho giochi come: Dragon's Lair, Knight Games (quasi al laser), Green Beret, Ghosts'n Goblins, Nexus II, Samanta Fox, Star Ping-Pong, Winter Games II, Int. Karate I-II e altri mille! Affrettatevi questa proposta è valida soltanto fino al 30 dicembre.
Matteucci Marco - Via Fermana Nord, 35, 63014 Montegranaro (AP) - Tel. 0734/891168.

● Compro a non più di L. 5000 i seguenti giochi: Back to the future, Hulk, Conan, e il programma che trasforma il CBM 64 in Spectrum 48K, Rocky Horror Show, su nastro.
D'Amico Simone - Via Ortles, 35/16 - Bolzano - Tel. 0471/934666.

● Vendo più di 500 giochi su nastro per CBM 64, fra cui anche le ùltimissime novità 1986. Fra queste ricordo: Ping Pong I e II, Pallavolo I e II, Golf, Indiana Jone, International Karatè, Match day, Green Beret, Superman, Uridium Zoids, The duel, Visitors, Popeye II e moltissimi altri a prezzi stracciati. Telefonare dopo le 19. Possibilità di scambi.
Ronzoni Andrea - Via Manzoni, 15, Mozzo (BG) - Tel. 035/615340.

● Vendo fantastici giochi e utility per C 64 (es. Tennis, 007, Soccet, Toxon, Copy 190, Billiard, Superpipeline...) Crerro; 30 giochi per L. 6.000 (escluso spese di spedizione e costo cassette). Scrivete a: Dietmar Wild - Via Frana, 8, Vipiteno (BZ).

● Vendo per CBM 64 giochi fantastici a L. 1.000, non fatevi ingannare dal prezzo e leggete i nomi: Beach Head I e II, Bomboack, Auto Robot Trasformer ed altri stupendi.
Petruzzo Michele - Via Avellola, Scala I - Benevento - Tel. 0824/20525.

● Vendo tutte le ultime novità per CBM 64. Proprio tutte! E a prezzi stracciati. Annuncio sempre valido. Telefonare ore pasti oppure scrivere a: Zamponi Marco - Via XX Settembre, 48, 63014 M. Granaro (AP) - Tel. 0734/889914.

● Vendo consolle Intellevision (1983) con le seguenti cartuccie: tennis, scacchi, nova blast, venture, zaxxon, lady bug, donkey kong, tron deadly discs, tron maze tron, popeye, skiing, soccer, dragon fire, vectron, a.d. 8 t. of tarmin per L. 300.000.
Magni Giuliano - Via E. Toti, 53, Suzzara (MN).

● Vendo. Sensazionale!!! Ultime novità per CBM 64. Su nastro e disco. Space Ace - Tutti gli sport esistenti (ultime novità) e moltissime altri. Su disco Dragon's La rete. Prezzi dalle 5 alle 8000 cassetta inclusa. La Commare Paolo - Via Reg. Margherita, 15, Landispoli (Roma) - Tel. 06/9925440.

● Scambio amichevolmente programmi e giochi su cassetta per CBM 64. Inviate vostre liste a: Codina J.Ma. - Via Nuria, 83, 08110 Montcada i Reixac Barcellona - Tel. 00343/5640974.

● Cerco unità drive, per commodore 64 in buone condizioni, a prezzo ragionevole. Offerta valida solo per le zone di Livorno - Pisa e relative province. Telefonare ore pasti.
Balleri Stefano - Via Paolo Emilio Demi, 13, Livorno - Tel. 0586/32935.

● Cerco unità drive per Commodore 64, a prezzo ragionevole. Offerta valida solo per le zone di Livorno - Pisa e province relative. Telefonare ore pasti, preferibilmente.
Balleri Stefano - Via Paolo Emilio Demi, 13, Livorno - tel. 0586/32935.

● Vendo e scambio programmi per C-64, ultime novità. Eccone alcune "Green Beret" "Inter - Karatè I, II", "Cauloron II", "Gost's Goblins", "Shogun", e tantissimi altri.
Bolognesi Gianluca - Via Corsica, 6, Alghero (SS) - Tel. 079/950703.

● Vendo Green Beret - Maten Dam - Rit al futuro - Cact - Calvo con rigori - School Daze, e alcune Utility Copy Yape - Tape Turbix, Sam (Sint Voc) Simon Basic a L. 3000 cad. Telefonare ore pasti.
Laudani Massimo - Via Fiusto, 150 B, Siracusa - Tel. 0931/30212.

● Cerco su disco giochi laser, per C-64 e solo i più belli del tipo normale. Pago il giusto. Inviare offerte: urgente!!!.
Novelli Mario - Via Cavour, 15, 21013 Gallarate (VA).

● Vendo. Attenzione! Volete i migliori giochi e le più famose utility per C-64? Bene sarete accontentati. Richiedete la lista gratuita, prezzi molto bassi. Sicura risposta e massima serità.
Pellegrino Giuseppe - Via A. Monaco, 5/I - Cosenza - Tel. 22281.

● Vendo oltre 1000 magnifici giochi per Commodore 64. Inviare L. 550 in francobolli per ricevere lista ed eventuali iformazioni. Ogni gioco ha il prezzo fantastico di L. 2000. Per ordini superiori ai 20 giochi spese di spedizione gratuite. Pagamento in contrassegno.
Sassu Mario - Via Roma, 80, 18039 Ventimiglia (IM) - Tel. 0184/355483.

● Cerco: Green Berret - Dragon's Lair - Space Ace - Hulk - The Flingstons - Pal Land - Goonies. Faccio cambio con: the way of exploding first 2 - Bomb Uack e molti altri.
Favrin Gabriele - Via Tevere, 7, Mestre - Tel. 988645.

● Vendo e scambio ultime novità per CBM 64, oltre 150 nuovi giochi con arrivi settimanali (vendo Green, Beret, Gy Roscope, Catch, Interno Karatè... a basso prezzo) per chi vuole ulteriori informazioni scrivere o telefonare.
Pagani Gianluca - Via Malakoff, 17, Corsico (MI) - Tel. 02/4406513.

● Cerco cassette per C-64, a non più di L. 1000 cadauna, come: Commando, Ghostbunster, Goonies, Frank Bruno's, Boxing, Dragon's Laib e Indiana Jones.
Simeoni Luca - Via B.T.G. Vicenza, Zugliano (VI) - Tel. 0445/365439.

● Vendo i migliori giochi per il CBM 64 tra i quali Rambo II - Commando I e II e III - Bruce Lee - Catchc - Barry Mc. Boxing - Raid Over Moscow - Hypersports - The Goonies - Pitstop I e II - Strip Pokor I, II, III e IV - Imp. Mission - Kung fu - Master - Polerosition e molti altri tutti a L. 1500-2000. Telefona o scrivi a: Ibba Gangiomattia - V. Giudice Guglielmo, 12, 09131 Cagliari - Tel. 070/46091.

● Soci per Club Commodore 64. Avrete in omaggio 10 Games e la tessera del più importante Club di Siracusa. Inviatemi solo L. 5000 e potete così acquistare senza problemi economici i migliori games.
Laudani Massimo - Via Fiusto, 150 B, Siracusa - Tel. 30212.

● Per C-64 tantissimi giochi di guerra; Sih. volo; Arcade. Qualche nome: Su-

per Huey; Battagliadi Hidway; Zorro; Enigma Force; Tirar Na Nog. Scrivete vi manderò la lista.
Sellerio Raffaele - Via Negroli, 28, 20133 Milano - Tel. 02/7386592.

● Compro (disperatamente cercato) il gioco two on two, three on three ed il programma che permette di caricare i giochi dello ZX Spectrum 48 K sul 64. Ore pasti.
Zanutto Carlo - Via Bologna, 28, Bresso (MI) - Tel. 02/6104502.

● Vendo per C64 (Disco, Nastro) ultime novità. Cauldron II, Popeye II, Bomb Jack I, II, Ghosi Ghoblins, Green Berret, Int. Karate I, II, Mach day, two on two; inoltre, Club; 20 giochi L. 25000.
Fumagalli Bruno - Via Dottesio, 12, 22100 Como - Tel. 031/241078.

● Ultimissime novità per CBM 64. Continui arrivi dei migliori programmi originali inglesi e americani, es.: Knight Games, Visitors, Cauldron II, Pingpong II, Empire, e nientepopodimeno che la versione CBM di Ghosts'n Goblins!!! Quindi affrettatevi a rispondere.
Attenzione, però, solamente chi è a caccia della novità P.S. Ho anche le più nuove e potenti utility!!!
Torrelli Fulvio - Via G. Angesi, 41, 18100 Imperia - Tel. 0183/24532.

● A.A.A. Vendo per C-64 su disco o su nastro oltre 700 programmi L. 1000-2000. Vasta scelta fra adventure, simulatori di volo, stradali, ferroviari, utility varie. Lista gratuita, scrivere solo se interessati. Scambio eventuale solo su disco, richiesta solo di programmi gestionali, copiatori (+ istruzioni) e ultimissime novità sotware. Scrivere a:
Valentina Baio - Casella Postale 29, 36016 Thiene (VI).

● Commodore 64 completo di registratore e joystick. Aspetto le vostre ovverte.
Ginesi Stefano - Via Armando Diaz, 2, Scansano (GR) - Tel. 0564/507206.

● Video-giochi a L. 1500 cadauno tra cui: baseball, super pipeline, calcio, decathlow... Ogni dodici giochi acquistati tre li regalo.
Schipani Stefano - Via Ca' di Sbir, 19, Malgrate (CO) - Tel. 0341/583580.

● Cari amici computeristi, possessori di uno incandescente C-64, sono un computer-maniaco disposto a vendere e scambiare su disco e su cassetta fafolosi giochi tra cui: Way of Exploding Fist, Pytamarama, Zorro, Transformers, Outlaws, 007 Jamed, Bond Frankie Goes to Hollywood, Rambo, Commando, Winter Games, Hypewrsports I e II, Staff of Karnath, Run for Gold, Shadowfire, Kane, Gli Antenati, Visitors, Entombed, Camel Throphy, Desert Fox, Frank Bruno Boxing, Hunchback II, Gi Joe, Summer Games, Quake Minus. One, Raid over Moskow, Fighting warrior, Rocky Horror show e altri 850 circa.
In caso di vendita (L. 1000 cadauno, supporto escluso) registerò giochi, solo dopo aver ricevuto il denaro contante e il supporto (disco/cassetta). Cerco disperatamente i seguenti giochi: Wally Family, Fourth Porotocollo, Elite, Break Street, e Back to School; con i quali sono disposto a scambiare fino a 3 giochi ogni uno, a richiesta.
Ascione Salvatore - Via Michelangelo Buonarroti, 39, 80028 Grumo Nevano (NA) - Tel. 081/8331449.

● Compro n. 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 di Special Program a prezzi non superiori L. 4000. Annuncio valido solo su Roma. N.B. telefonare ore pasti.
Sansone Massimiliano - V. Mondrian, 1, Roma - Tel. 6157116.

● Ultime novità Usa e Inghilterra (Green Beret; Knight Games; Cruldron II; V-Visitors; Internationa Karate, ecc.). Telefonare per accordarsi oppure scrivere.
Torelli Fulvio - Via G. Agnesi, 41, 18100 Imperia - Tel. 0183/24532.

● Cerco giochi per Commodor 64 come: Dragons Laire Space Ace e vendo su cartuccia sempre per il Commodor 64 Dragonsoen.
Caudele Stefano - Via del Torraccio, 81, Roma - Tel. 6155591.

● Cerco e compro i seguenti giochi + istruzioni di Karate Champ, The Staff of Karnatt, Frank Bruno's Boxin, Decathlon, Solo llight, Gostbustera e Spaie Shuttle.
Caschili Marco - Via Mattei, 22, Cagliari - Tel. 070/290143.

● Compro Dragons' Lair a L. 15000!!! Oppure scambio con: Popeyez; Spy V5 Spy 2; Spiderman; Who Dares Wins; Trasformers; Hypr Sports; Frankie.
Santafede Andrea - Via Zagabria, 3, Torvaianica (Roma) - Tel. 9157348.

● Vendo favolosi giochi, ne ho più di 450. Ecco alcuni titoli: Giost'n' Goblins, Green Cauldron II Berety, Street Hawh, Dragons Liar. Neho di nuovissimi dell'Inghilterra a L. 1000!
Biagianti Filippo - Piazza Michelozzo,

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE **18** (cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **SCAMBIO**

....

....

....

....

Nome.................................**Indirizzo**.................................

Città.................................**Telefono**.......................**Anni**.........

4, 53045 Montepulciano (Si) - Tel. 0578/716931.

● Eccezionale, vendo giochi L. 500 cadauno (ne possiedo più di 1000 con turbo tape, tra cui: Pitfall II, Baseball, Zaxon, Le Bagnard, Decathlon, Biliardo, Scacchi ecc. ecc.), inviare L. 500 per listato.
Caporaso Domenico - Via Nazionale Appia, 302, S. Maria a Vico (CE) - Tel. 0823/805918.

● Video games, d'avventura soprattutto "Rambo I, Commando". Telefonare ore 12.30 p.m.
Cavalli Alessandro - Via Paterlini, 17, Cavriago (RE) - Tel. 0562/576610.

● C-64 (giochi e utility) su dischi e nastro tra cui; Chostbusters - Hyper Sports - Impossibile Mission e molti altri a prezzi molti modici. Scrivete per la lista a:
Festa Ezio - P.zza Cavour, 3, Caraglio (CN) - Tel. 8190068.

● Vendo cassetta CBM 64 con 30 super-giochi in Turbo Tape a L. 35000, oppure a L. 1500 cadauno. Alcuni titoli: Falcon Patrol II, Ghostbusters, Beach Head, Toy Bizarre, Football Manager, Bc's, Track e field, int. Basket, Buck Rogers, Fort Apocalypse, Popeye, ecc. Scambio con giochi a me mancanti. Offerta sempre valida. Posseggo altri 100 giochi in Turbo Tape. Massima serietà.
Rossi de Gasperis Roberto - P.zza Certaldo, 57, 00146 Roma - Tel. 06/5280653.

● Vendo i seguenti giochi da L. 500 a 1500 (Dambusters, Rambo, Commando, A Wiew To a Kill - Trasformer, Out laws Ed altri 1000 giochi) chiedi la lista gratuira.
Buora Andrea - Via G. di Vittorio, 2, 12011 Borgo S.D. (Cuneo) - Tel. 0171/751143.

● Giochi ed utility per C-64 come: Night Shade, Rambo, One to One, Uridium, Zx Simulator, Vie Emulator. Scrittore di adventure eccetera (circa 300 programmi). Ogni programma a L. 1500. Telefonate o scrivete per accordi.
Ardagna Domenico - Via Marsala, 27, Trapani - Tel. 0923/29188.

● Fantastici Videogiochi per il Commodore 64 tutte le ultime novità dagli Usa e Inghilterra come Green Beret, Rambo II, The Goonies, Fairlight, Frankstain.
Nonnis Andrea - Via Stelvio, 67, 10141 Torino - Tel. 011/705268.

● Causa passaggio superiore vendo CBM 64 ancora nuovo + 2 Joystick con auto-fire + copritastiera + tastiera musicale + 200 programmi come: Green Beret, Revs, Match Day, Time Cristal, ecc.
Matteucci Marco - Via Fermana Nord, 35, 63014 M. Granaro (AP). Tel. 0734/891168.

● Giochi su cassetta per CBM 64 quali: Green Beret, Fairlight, Super Bowl XX, Goonies, Redhawk, Spellbound, Rasputin, Bump Set Spike, Saboteur, Cauldron 2, Master of Magic, Quake Minus One.
Scalora Maurizio - C.so Peschiera, 177 Bis, 10141 Torino - Tel. 011/377766.

● Vendo giochi per CBM 64 come: (Rambo II, Commando, Kung Fu I II III, Raid over Moscow, Olimpiadi). A prezzi eccezionali. Per ifnormazioni rivolgersi da Enzo.
Briganti Vincenzo - Via Baralla, 49, Bari - Tel. 220960-224526.

● Scambio giochi per il CBM 64. Tra i quali: Newiroom, The Dallas Ovest, Print Shop, Creator, Music Studio, Music Shop. E tantissimi altri assicuriamo massima serietà: richiedere e inviare lista.
Pieroni Roberto e Francesco - Via Copernico, 11, 50052 Certaldo (FI) - Tel. 0571/665762.

● Forse sono la prima ragazza che scrive per scambi e compravendite per i giochi del Commodore. Siccome non ho esperienza e neanche interesse a guadagnarci vendo tutto a 1000 lire e sono giochi veramente OK.
Avellino Sonia - Via Crispi, 14, S. Giov. Suergiu - Tel. 0781/68260.

● Giochi ed utilities per CBM 64 ne ho cierca 350 fra cui: Rambo 2, Beach Head 2, Gyrius, Bruce Lee, Q-Bert Stunt Man, Aiper Sports, Super Puncht-out, Olympics, Pit Gtop 1/2, Catch, impossibile Mission, Commando ed altri. Telefonare ore pasti a:
Cognolato Mauro - Via Chiesa, 86, S. Pietro di Stra (VE) - Tel 042/503529.

● Per CBM 64 il fantastico Dragon's Love e Space Ace su disco e cassetta. Chi si iscrive al mio Club avrà ogni mese tutte le novità Usa e dall'Inghilterra delle maggiori cose (Ocean, Epyx, Ultimate, Konomi, Us gold). Si garantisce massima serietà. Telefonare solo sabato e domenica.
Rizzuto Umberto - Via Cesare Milone, 14, 72021 Francavilla (BR) - Tel. 0831/942352.

● Vendo Cannonbal, Road Race, Visitors, Far West, Ping Pong, Superman, The Best il Castello II, Il Minatore War Games I e II, Ricette, Archivio I e II, Zorro, Commando I e II Bar, Lozzilla, Mistero a Villa Martini (un giallo appassionante), Bombardierie, Super Star Challange, Space Walk Death STar (3D), Olympig Games, Rambo Look, Arena, Sintetizzatore, Schizzofrenia, Ghostbusters Le Mans II, Pit Stop I II, Strip, Poker Iv. Tutto anche su disco lista dei giochi gratis. Per informazioni rivolgersi a Club Commodore 64 - Via Corradini, 211 - Tel. 20359-22544 - Chiedere di Antonio o di Fabio - Avezzano (AQ).

● Vendo giochi e utilità per C 64 come Time Crystal, Murder on Mississipi, Feud Family, Cauldron II, Saboteur, Green Beret, Int. Karatè, Hocus Focus, Sueprsta Ping Pong. Tutti i più recenti copiatori.
Carom Marzio - Via Casine, 212, 56030 Perignano (PI) - Tel. 0587/616224.

● Scambio giochi come: Year, Kung Fu, The W. Esplob. Fis. II, Commando, Commandos, Rambo, Kung Fu Master, Cauldron, Spy Vs Spy I, Spy Vs Spy II, Bomb, Jech, Super Golf.
Ciuccarelli Roberto - Via Bellesi, 81, Fermo - Tel. 31230.

● Vendo cassetta con 100 giochi per C 64. Tutti con turbo tape a sole L. 50.000 (cassetta a mio carico quali: Calcio, Basket, Zawon, Pole Position, Decathlon, Driving School, etc.
De Santis Angelo - Via Vitt. Emanuele, 239, Adelfia (BA) - Tel. 080/656958.

● Compro-cerco per C-64, F 15, Bruce Lee, Indiana Jones, Ladri, Scopa Magica, Furto a Hollywood, Minicircuiti, Formula Indy, Topo Superdivo, Sotterrato vivo. Possibilmente su disco.
Gianluca - Via XXV Aprile, 58, 33082 Azzano PN.

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64 su casseta tra cui: Donald Duck - Track e Field St. Express Spy Hunter e altri a prezzi molto bassi gli interessati. Telefonino a:
Taurino Francesco - Via P. Vincenti, 5, 73100 Lecce - Tel. 0832/57580.

● Vendo migliaia programmi CBM 64 Disco - nastro. Soddisfo qualsiasi richiesta assoluta serietà. Prezzi interessanti. Scrivetemi!!! Rispondo a tutti.
Vitarelli Domenico - C.so Roma, 87, 70010 Cellamare (BA) - Tel. 080/337680.

● Vendo entusiasmanti giochi per il CBM 64, tra i quali escapedi (Commando), Zaxxon, Tubature, Kung Fu e moltissimi altri a L. 1000 e in più un fantastico programma per trasformare il CBM 64 in uno Spectrum da 48 K. Inviatemi le vostre lettere con francobollo per risposta ed entro il 15/9/86 cioè a fine vacanze vi arriverà la lista dei giochi.
Fasciana Luca - Via Cigna, 158, Torino.

● Compro-cerco per C-64 (a prezzi non troppo folli) Paperino, Agente Segreto, Karate I, II, III e disperatamente: The return of the Jedi.
Gianluca - Via XXV Aprile, 58, 33082 Azzano X (PN).

● Attenzione! Vendo allineatore della testina del vostro registratore creatore di video Games un programma che trasforma il vostro CBM 64 in ZX Spectrum 48 Kram - dal L. 5000 a L. 15000 inoltre ho un circuito che sprotegge tutti i giochi che esistono per CBM 64. Telefonare o scrivere:
Benni Flavio - Via C. Pisacane 6 - 06012 Città di Castello (Pg) - Tel. 075/8554433.

● Vendo-scambio giochi per CBM 64 fra cui: Summer Games I II, Visitors Ninja, Tour de France, Last V8, Karateka, Cannonball e molti altri, continui arrivi, accetto anche scambio liste. Massima serietà. Telefonare o scrivere a:
Gianni Simone - Viale Ferrovia, 25, Capua (CE) - Tel. 0823/962328.

● Vendo international Basket, mundiale soccor, Hockei, esploding-first, tutti da L. 1000 a L. 2000.
Cuccoli Perpaolo - Via Fiumana, 1, Bologna - Tel. 781260.

● Vendo-scambio con giochi di uguale valori ultimissime novità: Rambo, Zorro, Visitors, Back to the editore (ritorno al futuro) il catch-yie air Kung Fu, Winter Gades, 4 tipi di Commando, Enigma force (che è seguito Shadoweire), Summer Bades I e II, Spy vs Spy II, Barry mc, guain boxing, Ping Pong Kon. (Box come quello in sala giochi occupa 1 cassetta) e centinaia d'altri a L. 1500 l'uno, inoltre cerco Dragons Lair, Space Ace, Transformers Spy vs Spy I, The Gonies e Flintsones. Quest'ultimi scambio con i mei. Solo nastro. Telefonate l'annuncio è sempre valido.
Balducci Gianfranco - Via Dello stadio, 44, Sondrio - Tel. 0342/219630.

● Vendo per C-64 (nastro, disco) programma in grado di passare tutto da disco a nastro e viceversa inoltre ultime novità (Bumb, Back, Golf, Woo Don) Club 20 giochi (ultime novità) L. 25000.
Fumagalli Bruno - Via Dottesio, 12, 22100 Como - Tel. 031/241078.

● Vendo. Richiedete il catalogo dei programmi per C-64 inviando L. 2000 che vi sarannop rimborsate alla prima ordinazione. Ho oltre 1500 programmi: Grafica 2D 3 3D in Simon's Basic, Musica

(Compilation I, II, III, IV), Utility, giochi (Visitors, ritorno al futuro, Uridium, Staff of Karnath I, II, III, Bomb Jack, Giroscope, Shadow Fire I, II, Kennedy Approach, Griphon, Zorro, 007, Calcio Mundial, e tanti altri di pari livello). Prezzi da L. 500 a 2500. Inoltre potrete scegliere 1 programma gratis ogni 5 che ne ritirate.
Romano Giuseppe - Via Nazionale, 12, 98065 Montalbano Elicona (ME) - Tel. 0941/679040.

● Vendo-scambio. I più fantastici giochi per CBM 64 in commercio (su disco e nastro). Alcuni esempi: Sky Fox, Gremlins, the Goonies, Elite, Visitors, Catch, Droe, The Last V8. Vendo inoltre duplicatori per disco e nastro e molte utilities.
Fossati Luca - Via Barro, 31, Invorio (NO) - Tel. 0322/55400.

● Vendo più di 1000 giochi tra cui uno Dares Wins II, Fight Night The way of the Exploding, Fist, Kung Fu, Master, Da, Busters e molti altri.
Auelo Gelli - Via San Luca, 10, Milano - Tel. 8391937.

● Vendo prg. per CBM 74 su disco e cassetta a prezzi bassi. Alcuni esempi: fuochi artificiali, Tour de France, Geos, Astronomy, Yie are Kung-Fu, Int. Karatè I e II, Spindizzy, e molti altri! Arrivi mensili dall'Inghilterra.
Traversari Massimiliano - Via Adda, 6, Empoli (FI) - Tel. 0571/92245.

● Compro giochi, a prezzi ragionevoli fra cui: Donald Duck, Dragon's Lair, Hacker, Beack Head 1 e 2. Compro solo da Commodoristi genovesi.
Scotto Angelo - Via Montallegro, 28, Genova - Tel. 010/317833.

● Vendo miglior offerente fantastici giochi per CBM 64: Rambo II, Transfdormers Kung fu Master più ultime novità. Prezzo di partenza L. 2000. Per lista inviare 2100. Omaggio per tutti. Telefonare ore 14-16.
Mesto Ernesto - Via Istria, 5, Bari - Tel. 583162.

● Vendo ultime novità in fatto di giochi alcuni fra questi sono: Catch, Space Station, Scarabaeus, Shadow Firez, The Never Ending Story, Winter Games, Battie Bound Project, The Eidolon, Super Bunny, Rail Road, Works, Summer Games I e II, Arebird Elite, Kennedy approach, Tour de France, Rambo II, Silent service, Sky fox, Beach Head I e II, Seven Cities of Gold, Punch out e Gi Joe. Posseggo anche doppiatori infallibili e molte utility. Accetasi solo su disco posseggo anche molti altri giochi e sono interessato a scambi ultimi.
Ingiardi Giorgio - V.le Rimembranze, 52, 26010 Sergnano (CR) - Tel. 0373/41897.

● Vendo il Ghost - Soft mette a disposizione qualsiasi prog. su nastro o disco a prezzi di vera concorrenza. Contattaci possiamo dimostrartelo! Si richiede come la si offre la massima serietà. Inoltre se vi interessa potreste iscrivervi al nostro Club, il che comporterebbe occasioni d'oro.
Trabetti Tiziano - Via Ricciarelli, 139, 44100 Ferrara - Tel. 0532/61034.

● Vendo per CBM 64 tutti e tre i giochi della trilogia di sir Acthur Pendragon, Winter Games, Commando, Exploding fist, Summer Games, Plaza de Tocos, Mundial.
D'Ancangelo Vittorio - Via G. Deleddu 12/E - Taranto - Tel. 099/412711.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE 18

I MAGNIFICI SETTE

18

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

	COUNTER
INTRODUZIONE	□ □ □
1 ASTRO GTI	□ □ □
2 BALLS & HOLES	□ □ □
3 OPUS POCUS	□ □ □
4 BAGDAD	□ □ □

LATO B / CBM 64

	COUNTER
5 KAIKY WAY	□ □ □
6 SCRATCH	□ □ □
7 BABY I KILL U	□ □ □

QUESTA CASSETTA È DI

NOME ____________________

COGNOME ____________________

VIA ____________________ N.

CITTÀ ____________________

ANNOTAZIONI ____________________